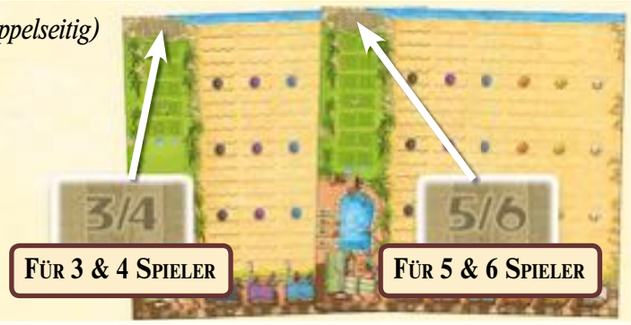
HIGH TIDE

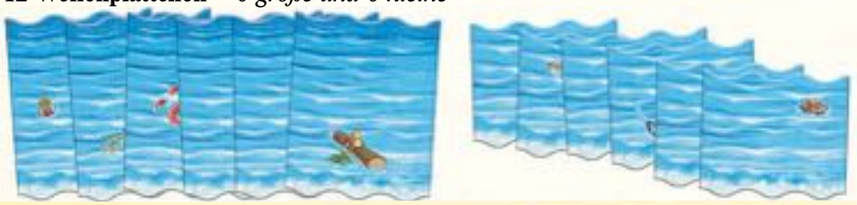
DIRK HENN

Spielmaterial

• **1 Spielplan** *(doppelseitig)*



• **12 Wellenplättchen** – *6 große und 6 kleine*



• **1 Liegestuhlverleih**

• **1 Schlildkrötenplättchen**

• **6 Siegpunktplättchen** – *je 1 in den Spielerfarben*

• **6 Sonnenschirme** – *je 1 in den Spielerfarben (bestehend aus zwei Teilen)*

• **6 Handtücher** – *je 1 in den Spielerfarben*

• **36 Liegestühle** – *je 6 in den Spielerfarben*

• **18 Würfel** – *je 3 in schwarz, lila, blau, orange, gelb und weiß*

• **1 Stoffbeutel**

• **1 Spielregel**

Spielziel & Spielübersicht

Es herrscht reges Treiben am Strand, jeder möchte den perfekten Platz mit seiner Liege ergattern. Je näher man dem Wasser kommt, desto besser ist die Aussicht. Aber Vorsicht, wer sich zu weit nach vorne wagt, kann schnell von einer Welle erwischt werden.

Die Spieler versuchen mit ihren Liegen auf den verschiedenen Stränden möglichst nah ans Wasser zu kommen, ohne dabei von einer Welle erwischt zu werden.

Am Ende jeder Runde rücken auf zwei Stränden die Wellen weiter vor. Das Spiel endet nach 6 Runden, oder nach der Runde, in der mindestens eine Liege im Wasser steht. An jedem Strand werden Punkte an die Spieler verteilt, die mit ihren Liegen dem Wasser am nächsten sind. Sind alle Strände gewertet, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Spielaufbau

1) **Der Spielplan** ist zweiseitig bedruckt. Es gibt eine Seite für 3-4 Spieler und eine für 5-6 Spieler. Der Plan wird mit der passenden Seite nach oben auf den Tisch gelegt.

2) **Der Liegestuhlverleih** wird auf das gekennzeichnete Feld auf der Würfelleiste gelegt.

3) **Die Würfel** werden in **den Beutel** gegeben und bereitgelegt.

3 & 4 Spieler: Bei 3 oder 4 Spielern wird ein Würfel jeder Farbe aussortiert und in die Schachtel zurückgelegt.

4) **Die Wellenplättchen** werden sortiert und neben dem Spielplan bereitgelegt.

*3 & 5 Spieler: Bei 3 oder 5 Spielern wird **das Schildkrötenplättchen** auf das unterste Feld der Würfelleiste gelegt. Das Feld wird damit gesperrt und im Spiel nicht genutzt.*

3 Spieler:

5 Spieler:

5) **Jeder Spieler** wählt eine Farbe und nimmt sich in dieser **6 Liegestühle, 1 Handtuch, 1 Sonnenschirm** und **1 Siegpunktplättchen.**

Jeder Spieler stellt den Sonnenschirm vor sich ab, damit jeder weiß, wer welche Farbe spielt. Das Siegpunktplättchen wird auf das Nullfeld der Siegpunktleiste gelegt. Jeder Spieler stellt je einen seiner Liegestühle auf jede der 6 Strandbars.

Die Handtücher der Spieler werden verdeckt gemischt und als offener Stapel auf die Handtuchablage gelegt. Der Spieler, dessen Handtuch nun oben aufliegt, wird Startspieler in der ersten Runde.

Alle übrigen Liegestühle, Sonnenschirme, Handtücher und Siegpunktplättchen werden in die Schachtel zurückgelegt.

Spielablauf

High Tide wird über mehrere Runden gespielt. Dabei wird die Spielerreihenfolge einer Runde durch den Handtuchstapel bestimmt. Startspieler ist der Spieler, dessen Handtuch obenauf liegt. Letzter am Zug ist der Spieler, dessen Handtuch als unterstes liegt.

Das Spiel endet nach 6 Runden, oder nach der Runde, in der mindestens eine Liege im Wasser steht.

Beispiel:
1. Spieler: Rot
2. Spieler: Braun
3. Spieler: Grün
4. Spieler: Beige
5. Spieler: Rosa
6. Spieler: Blau

Ein Spielzug im Detail

Je nach Situation auf der Würfelleiste hat der Spieler folgende Möglichkeiten:

I. Auf der Würfelleiste liegen keine Würfelpaare aus

Der Spieler zieht zwei Würfel aus dem Beutel und würfelt diese. Jetzt muss sich der Spieler entscheiden, ob er den Wurf akzeptiert oder ablehnt:

Anmerkung: Dieser Fall trifft für den Startspieler immer zu.

✔ Wurf akzeptieren ✔

Akzeptiert der Spieler den Wurf, versetzt er nun seine Liegen. Er muss seine Liegen auf den Stränden versetzen, die der Farbe der Würfel entsprechen. Die Augenzahl auf den Würfeln gibt dabei die jeweilige Felderanzahl vor, die er seine Liege nach vorne setzen muss. Haben beide Würfel die gleiche Farbe, setzt er die entsprechende Liege um die addierte Augenzahl nach vorne.

Die Liege wird nach ganz links auf dem erreichten Feld gesetzt.

Stehen auf dem Feld schon Liegen, stellt er sie rechts neben die anderen.

Beispiel: Spieler Rot hat das Würfelpaar Weiß 5/Schwarz 2 gewählt. Er bewegt seinen Liegestuhl am weißen Strand um 5 Felder vor, den am schwarzen um 2 Felder.

Anschließend legt er sein Handtuch auf das erste freie Feld der Würfelleiste und die Würfel in den Würfelpool.

Sein Zug ist damit beendet.

Die Farbe des nun auf dem Handtuchstapel oben liegenden Handtuchs zeigt, welcher Spieler jetzt am Zug ist.

Dann legt er sein Handtuch auf das oberste freie Feld der Würfelleiste und die Würfel in den Würfelpool.

✘ Wurf ablehnen ✘

Lehnt der Spieler den Wurf ab, legt er das Würfelpaar auf das oberste freie Feld der Würfelleiste. Der Würfel mit der höheren Augenzahl kommt dabei nach links. Zeigen beide Würfel die gleiche Augenzahl, gilt die Reihenfolge der Strandbars von links nach rechts: schwarz, lila,.... Haben beide Würfel die gleiche Farbe und Augenzahl, spielt die Reihenfolge keine Rolle.

Anschließend zieht der Spieler 2 neue Würfel aus dem Beutel, würfelt und entscheidet sich erneut.

Beispiel:

A) Spieler Braun hat eine gelbe 2 und eine blaue 1 gewürfelt. Er lehnt diesen Wurf ab und platziert die Würfel in der Würfelleiste auf die oberste Position. Die 2 legt er dabei nach links, die 1 nach rechts.

B) Nun zieht er wieder zwei Würfel aus dem Beutel, würfelt und entscheidet erneut.

!! *Wichtig:* Der Spieler muss den Wurf akzeptieren, wenn auf der Würfelleiste nur noch ein Feld vor dem Liegestuhlverleih oder dem Ende der Würfelleiste frei ist.

II. Es liegen Würfel auf der Würfelleiste, aber es gibt auch noch freie Felder

Der Spieler entscheidet zunächst, ob er eines der ausliegenden Würfelpaare nehmen möchte.

Akzeptiert er ein ausliegendes Würfelpaar, nimmt er es zu sich und verfährt wie unter **Wurf akzeptieren** beschrieben.

Nimmt er das Würfelpaar vom ersten oder zweiten Feld der Würfelleiste, kann sich der Spieler vor dem Versetzen seiner Liegen entscheiden:

Erstes Feld der Würfelleiste: Er darf einen oder gar beide Würfel erneut würfeln.

Zweites Feld der Würfelleiste: Er darf er einen Würfel erneut würfeln.

Möchte der Spieler keines der Würfelpaare, verfährt er wie unter **I.** beschrieben.

Anmerkung: Lehnt ein Spieler einen Wurf ab, oder nimmt keines, der ausliegenden Würfelpaare, kann er sich später nicht mehr umentscheiden, er muss dann mit dem Ergebnis seines neuen Wurfs leben.

III. Alle Felder der Würfelleiste sind mit Würfeln besetzt

Der Spieler **muss** sich für eines der ausliegenden Würfelpaare entscheiden.

Für das oberste bzw. das Würfelpaar auf dem zweiten Feld gelten die selben Boni beschrieben unter **II.**

Nun bewegt der Spieler seine beiden Liegen in den Farben der gewählten Würfel um so viele Felder in Richtung des Wassers, wie der jeweilige Würfel anzeigt.

Beispiel: Spieler Rot entscheidet sich für das zweite Würfelpaar (von oben) auf der Würfelleiste und darf einen Würfel erneut würfeln. Er entscheidet sich für die weiße 1.

Der nächste Spieler ist am Zug

Bevor der Spieler seinen Zug ausführt, schiebt er den Liegestuhlverleih um ein Feld auf der Würfelleiste weiter nach unten.

Lag der Liegestuhlverleih bereits auf dem letzten Feld der Würfelleiste, so wird er neben den Spielplan gelegt und bis zum Ende der Runde nicht mehr benutzt.

Ende einer Runde

Haben alle Spieler ihren Zug ausgeführt, liegt außer den Handtüchern entweder noch genau ein Würfelpaar auf der Würfelleiste, oder es gibt noch ein leeres Feld.

Liegt noch ein Würfelpaar auf der Würfelleiste, bestimmen diese Würfel, an welchen Strand Wellenplättchen angelegt werden. Ein großes Wellenplättchen (3 Felder) wird an den Strand angelegt, dessen Farbe dem linken Würfel entspricht. Ein kleines Wellenplättchen (2 Felder) an den Strand, dessen Farbe dem rechten Würfel entspricht.

Die Wellenplättchen werden jeweils an das Wasser oder an schon ein liegendes Wellenplättchen angelegt.

Gibt es noch ein leeres Feld auf der Würfelleiste, zieht der Spieler, der als Letztes am Zug war, zwei Würfel aus dem Beutel. Diese würfelt er und legt sie nach den Regeln auf das freie Feld. Anschließend werden die Wellenplättchen wie oben beschrieben angelegt.

Beispiel: Am Ende der Runde liegt das letzte Würfelpaar (weiß 5/schwarz 3) aus. Damit wird am weißen Strand ein großes und am schwarzen Strand ein kleines Wellenplättchen angelegt.

Vorbereitung der nächsten Runde

Zum Vorbereiten der neuen Runde werden alle Würfel wieder in den Beutel gelegt.

Angefangen beim oberen Ende der Würfelleiste werden die Handtücher nacheinander auf den Handtuchstapel gelegt und bilden so die neue Spielerreihenfolge für die nächste Runde.

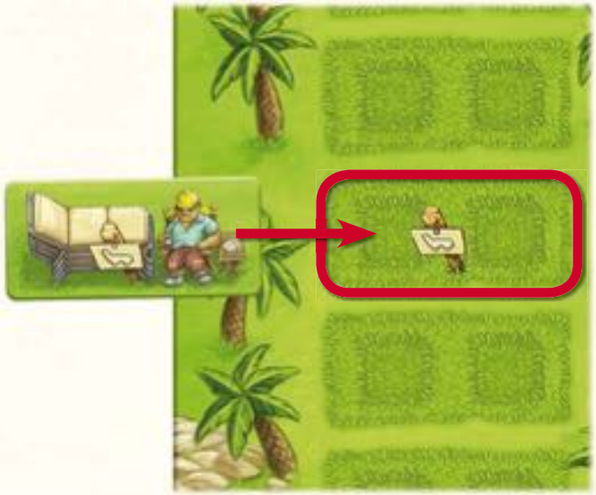
Anmerkung: Das Handtuch, welches als unterstes in der Würfelleiste lag, wird so obenauf liegen.

Beispiel:

Die neue Spielerreihenfolge ist:

1. Spieler: Grün
2. Spieler: Beige
3. Spieler: Rot
4. Spieler: Blau
5. Spieler: Braun
6. Spieler: Rosa

Der Liegestuhlverleih wird wieder auf das gekennzeichnete Feld der Würfelleiste gelegt.



Spielende

Das Spiel endet …

A) … wenn mindestens eine Liege im Wasser steht – egal, ob diese Liege durch den Zug eines Spielers auf ein Wellenplättchen gezogen wird, oder ein Wellenplättchen am Ende der Runde unter eine Liege gelegt wird.

oder

B) … nach der 6. Runde.

Nun folgt die Punktevergabe:

Alle Liegen, die im Wasser stehen, werden herausgenommen, für sie gibt es keine Punkte.

Nacheinander werden nun für jeden einzelnen Strand Punkte vergeben:

- Der Spieler, dessen Liege am nächsten am Wasser steht, erhält 4 Punkte.
- der Zweitnächste erhält 2 Punkte.
- *Nur für 5 & 6 Spieler: Der Drittnächste erhält 1 Punkt.*
- Alle Spieler, deren Liegen noch an der Strandbar stehen erhalten jeweils 1 Punkt.

Stehen mehrere Liegen auf einem Feld, **gewinnt** der weiter **rechts** stehende Liegestuhl.

Die Punkte werden mit den Siegpunktplättchen auf der Punkteleiste abgetragen.

Sind alle 6 Strände abgerechnet, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Beispiel:

Die Wellenplättchen werden angelegt. Die kleine Welle wird auf dem schwarzen Strand platziert und die große auf dem lila Strand. Dadurch steht der rote Liegestuhl jetzt im Wasser. Das Spiel endet somit und es folgt die Punktevergabe.

Beispiel: Punktevergabe für Strand schwarz:

Spieler Braun und Beige stehen beide auf Feld 8 und somit am nächsten am Wasser. Spieler Beige gewinnt den Gleichstand, da er weiter rechts steht und erhält somit 4 Punkte.

Spieler Braun ist Zweiter und erhält 2 Punkte.

Spieler Rot steht auf Feld 6 und erhält somit als Drittplatzierter 1 Punkt.

Alle anderen Spieler erhalten keine Punkte.

Beispiel: Punktevergabe für Strand lila:

Die rote Liege wird aus dem Wasser genommen, für sie erhält der Spieler keine Punkte. Spieler Beige steht am nächsten am Wasser und erhält 4 Punkte. Dahinter kommt Spieler Grün mit 2 Punkten und Spieler Braun mit 1 Punkt.

Spieler Blau und Rosa sind noch an der Strandbar und erhalten somit auch jeweils 1 Punkt.

Erweiterungen

Spieler, die sich mehr Abwechslung im Spielgeschehen wünschen, können eine oder mehrere Erweiterungen verwenden. Sie sind beliebig untereinander kombinierbar. Im Folgenden werden die vier Erweiterungen vorgestellt.

MÜNZEN

Spielmaterial & Änderungen im Spielaufbau

• **48 Münzen** *(je 8 in den Strandfarben)*

Beim Spielaufbau werden die Münzen verdeckt gemischt und den Farben entsprechend auf die jeweils ersten 8 Felder der Strände verteilt. Anschließend werden die Münzen aufgedeckt.

Beispiel für den blauen Strand:

Änderungen im Spielablauf und Spielende

Immer wenn ein Spieler mit seiner Liege auf einem Feld landet, auf dem eine Münze liegt, darf er sie nehmen und verdeckt vor sich legen. Er behält diese bis zum Spielende und darf keine weitere dieser Farbe nehmen.

Anmerkung: *Haben beide Würfel die gleiche Farbe, darf der Spieler auch erst einen Würfel benutzen und die Münze von diesem Feld nehmen, bevor er die Liege mit dem anderen Würfel weiter zieht.*

Am Ende des Spiels zählen die Spieler die Werte auf ihren Münzen zusammen und erhalten die folgenden Punkte:

Der Spieler mit dem…
• höchsten Gesamtwert: 4 Punkte
• zweithöchsten Gesamtwert: 2 Punkte
• dritthöchsten Gesamtwert: 1 Punkt (nur bei 5 oder 6 Spielern)

Bei Gleichstand erhält der Spieler die Punkte, der den höheren Wert beim schwarzen Strand hat. Herrscht dort auch Gleichstand, vergleichen die Spieler die Münzen vom lila Strand, danach blau usw.

Beispiel: Spieler Rosa hat eine 4 am blauen Strand und eine 2 am orangen Strand gewählt. Er bewegt nun seine Liegestühle und kann somit die Münzen 3 und 7 aufsammeln.

Somit hat er jetzt schon einen Gesamtwert von 10.

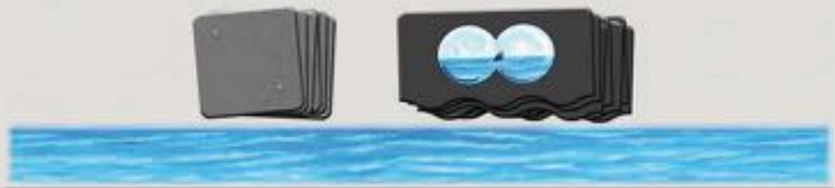
HAIALARM

Spielmaterial & Änderungen im Spielaufbau

• **7 Haiplättchen**

• **6 Alarmplättchen**

Zum Spielaufbau werden die Haiplättchen und die Alarmplättchen verdeckt gemischt und jeweils als Stapel neben den Spielplan gelegt.



Änderungen im Spielablauf

Zu Beginn jeder Runde wird das oberste Alarmplättchen umgedreht. Dieses zeigt den Strand, an dem diese Runde Hai-Alarm herrscht.

Am Ende der Runde, bevor die Wellenplättchen gelegt werden, wird das Haiplättchen umgedreht. Es zeigt die Anzahl Felder, die die Liege, die am nächsten am Wasser steht, zurückgezogen wird. Stehen mehrere Liegen auf dem gleichen Feld am nächsten zum Wasser, so wird die unter diesen am weitesten rechts stehende zurückgezogen. Die Liege kann maximal bis auf die Strandbar zurückgezogen werden.

Das Haiplättchen kommt danach aus dem Spiel.

Am Ende einer Runde wird ein neues Alarmplättchen umgedreht. Danach wird das alte Plättchen wieder in den Stapel gemischt.

Beispiel: Am lila Strand wird der Liegestuhl, der am nächsten zum Wasser steht (rosa), am Ende der Runde um 3 Felder zurückgezogen, bevor die Wellenplättchen angelegt werden.

SURFER

Spielmaterial & Änderungen im Spielaufbau

• **6 Surferplättchen** *(je 8 in den Strandfarben)*

Zum Spielaufbau werden die Surferplättchen verdeckt gemischt und jeweils eins an jeden Spieler ausgeteilt. An diesem Strand gibt es einen Surfer statt eines Strandbesuchers. Die Spieler legen ihr Surferplättchen offen vor sich hin.

Beispiel im Spiel zu Dritt: Spieler rosa hat seinen Surfer am schwarzen Strand. Spieler blau am blauen und Spieler grün am gelben Strand.

Änderungen im Spielablauf und Spielende

Der Spieler ist als Surfer erfolgreich, wenn er es schafft, mit seiner Liege am Ende des Spiels im Wasser zu stehen.

Die Wertung der Strände ändert sich wie folgt:

Ist ein erfolgreicher Surfer vorhanden, so nimmt er den ersten Platz ein und erhält 6 Punkte. Dann geht es am Strand mit dem 2. (und evtl 3.) Platz weiter. Steht die Liege des Surfers auf dem Strand, so wird er vom Spielplan genommen und erhält keine Punkte.

Eine weitere Besonderheit gibt es in den Strandbars: Steht ein Surfer an seiner Strandbar, erhält er 2 statt 1 Punkt.

Beispiel:

Spieler Grün hat seinen Surfer am gelben Strand. Er hat es geschafft, seinen Liegestuhl bis ins Wasser zu ziehen. Dieser Liegstuhl wird nicht entfernt. Er ist erster in der Strandwertung und erhält 6 Punkte. Am Strand steht noch Spieler Blau. Er ist an diesem Strand zweiter und erhält ganz normal 2 Punkte.

Spieler Rosa (sein Surfer ist am schwarzen Strand) hat es nicht ins Wasser geschafft, er steht am Strand. Sein Liegestuhl wird entfernt, er erhält dafür keine Punkte. Dann wird die normale Wertung vorgenommen und die normalen Punkte vergeben.

***Tipp:** Gerne auch mal mit verdeckten Surfern probieren!*

BAYWATCH

Spielmaterial & Änderungen im Spielaufbau

• **9 Baywatch-Plättchen**

Zum Spielaufbau werden die Baywatch-Plättchen gemischt und verdeckt neben den Plan gelegt. Das oberste Plättchen wird aufgedeckt.

Änderungen im Spielablauf und Spielende

Der erste Spieler einer Runde legt die beiden Würfel seines akzeptierten Wurfes nicht in den Würfelpool, sondern vor sich. Diese zählen nun als „offene Würfel“.

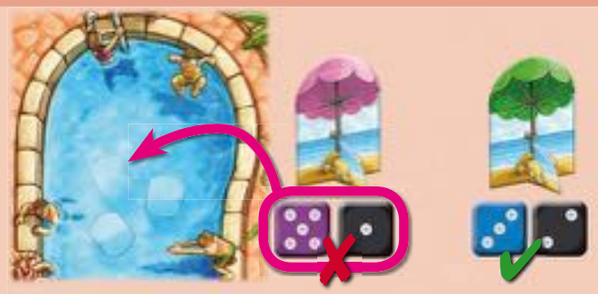
Akzeptiert in dieser Runde ein Spieler einen Wurf, der in der Summe gleich viele oder weniger Augen zeigt als die offenen Würfel, so werden seine zu den neuen offenen Würfeln. Er legt sie vor sich ab und die vorherigen offenen Würfel werden in den Pool gelegt.

Höhere Würfel gehen wie üblich in den Pool.

Der Spieler, der am Schluss einer Runde die offenen Würfel vor sich liegen hat, erhält das aufgedeckte Baywatch-Plättchen. Dieses darf er ab der nächsten Runde benutzen.

Für die nächste Runde wird ein neues Baywatch-Plättchen für die nächste Runde aufgedeckt.

In der letzten Runde (egal ob 6. Runde oder ob ein Liegestuhl im Wasser ist) erhält der Spieler statt des Baywatch-Plättchens 1 Siegpunkt, der auf der Zählleiste abgetragen wird.



Beispiel:

Spieler Grün akzeptiert die Würfel mit der Augenzahl von insgesamt 5. Diese liegt nun unter der Augenzahl von Spieler Pink, der die Würfel offen vor sich liegen hatte. Spieler Pink muss nun seine Würfel wie gewohnt in den Würfelpool legen. Spieler Grün hat ab jetzt die "offenen Würfel" vor sich liegen.

Am Ende der Runde ist Spieler Grün immer noch der mit der niedrigsten Augenzahl seiner Würfel und erhält jetzt das offene Baywatch-Plättchen.

QUEEN ....DIGITALS
Queen Games Apps
Alhambra | Kingdom Builder

Übersicht der Baywatch-Plättchen

Die Plättchen können beliebig benutzt werden, auch mehrere gleichzeitig. Sie wirken einmalig und werden nach Benutzung in die Schachtel zurückgelegt.

Der Spieler darf den Liegestuhlverleih um 1 Feld nach unten verschieben. In diesem Fall schiebt der nächste Spieler den Liegestuhl nicht nach unten.

Im eigenen Zug benutzen

Der Spieler darf seine Liegestühle für beide Würfel um 1 Feld mehr oder weniger bewegen als der Würfel angibt. Dabei darf er pro Würfel jedoch nicht mehr als 6 oder weniger als 1 ziehen.

Im eigenen Zug benutzen

Der Spieler darf nach dem eigenen letzten Wurf die Würfel in die Würfelleiste legen und ein bereits liegendes Würfelpaar auswählen.

Im eigenen Zug benutzen

Der Spieler darf 1 Würfel eines gewählten Würfelpaares erneut werfen.

Im eigenen Zug benutzen

Der Spieler darf die Farbe eines gewählten Würfels frei auswählen. Die Augenzahl des Würfels bleibt dabei unverändert.

Im eigenen Zug benutzen

Der Spieler darf die Augenzahl eines Würfels dazu nutzen, seinen entsprechenden Liegestuhl vom Wasser weg statt zum Wasser hin zu ziehen.

Im eigenen Zug benutzen

Der Spieler darf vor dem Zug eines Spielers das eigene Handtuch aus dem Stapel nach oben legen. Er ist dann sofort an der Reihe.

Vor dem Zug eines anderen Spielers benutzen

Der Spieler darf einen eigenen Liegestuhl um 1 oder 2 Felder nach vorne bewegen.

Zu Beginn einer Runde benutzen, bevor der 1. Würfel geworfen wurde

Der Spieler darf einen eigenen Würfel aus dem Würfelpool wählen und seinen Liegestuhl um die entsprechende Augenzahl nach vorne bewegen.

Anmerkung: *Danach folgt zusätzlich sein eigentlicher Zug.*

Vor dem eigenen Zug benutzen

© Copyright 2016 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved